

Interaktiva stadslandskap för ungdomar

Gestaltungsprinzipien für fler menschliche Aktivitäten in der Stadt

Jenny Zackrisson



Titel: Interaktiva stadslandskap för ungdomar: Gestaltungsprinciper för fler mänskliga aktiviteter i staden

Engelsk titel: Interactive City Spaces for Young People: Design Principles for more Activity and Life in the City

© Jenny Zackrisson

Handledare: Ylva Dahlman, SLU, institutionen för stad och land

Examinator: Lena Steffner, SLU, institutionen för stad och land

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet, fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap

Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur

Omfattning: 15 hp

Nivå: Grundnivå G2E

Kurs: EX0725, Projekt i landskapsarkitektur

Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna

Nyckelord: aktivitet/activity, gestaltungsprinciper/design principles, interaktiv/interactive, stadslandskap /city landscape, ungdomar/ young people

Omslagsbild: Konditaget, Köpenhamn. Foto: Helena Lindqvist

Alla bilder i arbetet publiceras med erforderliga tillstånd.

Publiceringsår: 2017

Publiceringsort: Uppsala

Elektronisk publicering: <http://stud.epsilon.slu.se>

Sammandrag

En grupp som ofta blir exkluderad i planeringen av den offentliga miljön är ungdomar mellan 13 och 18 år. Detta trots att möjligheten att umgås och tillbringa tid utanför hemmet eller skolan är extra viktig för just denna grupp. De är för gamla för lekplatser, men passar samtidigt inte in i vuxenvärldens aktiviteter än och stöter ofta på konflikter då de använder platser till annat än dess egentliga ändamål. Av denna anledning är det som landskapsarkitektstudent intressant att ta reda på vilken typ av platser ungdomar behöver och hur man kan gestalta för att få in dessa platser i det centrala stadsrummet, vilket är syftet med denna undersökning. Arbetet omfattar en litteraturundersökning om ungdomars preferenser i staden där olika faktorer tas fram för att senare omarbetas till kriterier. Kriterierna användes sedan i ett antal enkla principskisser över hur ett sådant, interaktivt, tillägg till ett stadsrum för ungdomar skulle kunna se ut. Utöver detta ges tre exempel på fungerande interaktiva stadsrum som används av eller har gestaltats med hjälp av ungdomar. Under undersökningen framkom att det som är viktigast för ungdomar är plats att umgås på, plats för skapande och fantasi, att det är gratis och lättillgängligt samt att det är nära till där människor rör sig. Detta gjorde att många av principskisserna resulterade i olika typer av alternativa sittplatser.

Abstract

A group that is often excluded from the planning of the public environment is young people between 13 and 18 years old. This happens although the possibility of socializing and spending time outside the home or school is extra important for this group. They are too old for playgrounds, but at the same time they do not fit into adult activities, and often encounter conflicts when they use places for other than their real purposes. For this reason, as a Landscape Architect's student, it is interesting to find out what kind of places young people need and how to figure out to get these places in the central city space, which is the purpose of this survey. The work includes a literary survey of young people's preferences in the city, where different factors are developed for later revision into criteria. The criteria were then used in several simple principles sketches of how such an interactive addition to a city centre could look like. In addition to this, three examples of functional interactive urban spaces, that are designed or used by young people. The study found that the most important thing for young people is the place to hang out, space for creativity and imagination, that the space is free and accessible and that it is close to where people are moving. This meant that many of the principle sketches resulted in different types of alternative seating.

Innehåll

1. Inledning.....	5
1.1 Bakgrund.....	6
Platser i det offentliga rummet där människan vill uppehålla sig	6
Se utan att bli sedd	6
Överskådligt men samtidigt komplext	6
Gränser och skydd bakifrån	7
Platser i det offentliga rummet där människan vill utföra aktivitet	8
Ljuset och färgers påverkan på lusten till aktivitet	8
1.2 Syfte och frågeställning.....	9
1.3 Avgränsningar	9
1.4 Begreppspreciseringar	9
Ungdomar	9
Interaktivt landskap.....	9
Aktivitet.....	9
2. Metod	10
2.1 Litteraturstudie	10
2.2 Tolkning i skisser	10
2.3 Studie av platsexempel.....	10
3. Resultat.....	11
3.1 Litteraturundersökning	11
Olika hög användning inom gruppen ungdomar	11
Omgivningens roll för ungdomar	11
Ungdomars syn på den offentliga miljön.....	11
Ungdomars sätt att använda den offentliga miljön	12
Exkluderande av ungdomar.....	13
Hot mot de offentliga miljöerna från den digitala världen?	13
3.2 Sammanställning av platsegenskaper (nyckelord)	13
3.3 Skisser	14
3.4 Platsexempel.....	16
Rosens röda matta i Malmö	17
Stapelbäddsparken i Malmö	17
Klostergatan i Växjö.....	18
4. Diskussion	19
4.1 Resultatdiskussion	19
4.2 Metoddiskussion	21
4.3 Felkällor.....	21

1. Inledning

På en studieresa till Köpenhamn fascinerades jag av den typ av landskapsarkitektur som förekom på flera ställen. Det var en utformning som bjöd in till att uppleva det gestaltade landskapet inifrån, snarare än att betrakta det utifrån. Ett exempel är *Superkilen*, med böljande linjer på en asfalterad och kullig yta eller Konditaget (se framsidan), där taket på ett parkeringshus blivit en aktivitetspark. Denna interaktiva arkitektur, som får människor att dras in i och delta i sin omgivning, saknas i många svenska städer. Den är dock något som landskapsarkitekter skulle kunna använda sig av för att gestalta sociala miljöer där människor interagerar, både med varandra och med arkitekturen. Författaren och arkitekten Jan Gehl (2010, s.147) skriver att: *"Människor stannar på en plats om den är vacker, meningsfull och angenäm att vistas på."* Med detta menar han att aktiviteter som sker på en och samma plats är nyckeln till en livlig och njutbar stad.



Figur 1: De böljande linjerna och den kulliga ytan i Superkilen, Köpenhamn, bjuder in människor att aktivt delta i arkitekturen. Foto: Med vänligt tillstånd av: Helena Lindqvist

Att möjliggöra positiva effekter som aktiviteter i vardagen innebär är en del av landskapsarkitektens ansvar. Aktiviteter i vardagen främjar dels människors hälsa, men skapar även intressanta och tilltalande miljöer som människor använder och minns, vilket bidrar till ökad social aktivitet.

En grupp som allt oftare exkluderas i planeringen av den offentliga miljön och sällan har en självklar plats i stadens offentliga rum, är tonåringar (Carmona, Tiesdell, Heath & Oc 2010, s. 161). Samtidigt är de i stort behov av socialt umgänge och av platser att vistas på utanför sitt hem och sin skola, och skulle därmed vara

mottagliga för ett socialt och interaktivt stadslandskap. Därför finns det stor anledning att lägga fokus på att skapa platser för just denna grupp av människor.

I denna uppsats undersöker jag först teorier kring vad som gör att människor i allmänhet, och senare tonåringar i synnerhet, får lust att uppehålla sig på en plats, interagera med miljön och aktivt delta i stadslandskapet. Längre fram i uppsatsen tolkar jag dessa teorier med hjälp av skisser.

1.1 Bakgrund

Nedan beskrivs först var människor generellt vill uppehålla sig och senare var de vill utföra aktivitet.

Platser i det offentliga rummet där människan vill uppehålla sig

I sin bok *Cities for People*, har Jan Gehl (2010, s. 239) rangordnat tre grundläggande kriterier som bör uppfyllas för att människor ska vilja uppehålla sig på en plats.

- » Först och främst måste det finnas *skydd* mot trafik och olyckor, kriminalitet och våld samt mot otrevliga känslupplevelser såsom oväder, ljud eller damm. Innan dessa kriterier har uppfyllts är det ofta meningslöst att tro att någon kommer att vilja vistas på platsen.
- » Förutom att en plats är skyddad från ovan nämnda faktorer är det viktigt att den erbjuder *bekvämlighet*. Det ska finnas möjlighet till att gå, stå, sitta, se, lyssna och träna.
- » Det sista av kriterierna på Gehls skala är att man ska kunna uppleva olika typer av *njutning*, innefattande bland annat vackra material, en mänsklig skala och möjlighet att njuta av fint väder.

Se utan att bli sedd

Människan tycker om att kunna se utan att själv bli sedd. I boken *Svensk miljöpsykologi* (Johansson & Küller 2005, s. 215) presenteras den brittiska geografen Jay Appletons teori, som kallas *prospect-refugeteorin*. Den innebär att, på samma sätt som djuren har medfödda preferenser för vilka habitat de dras till och kan överleva i, har även vi människor medfödda preferenser för var vi trivs bäst. Vidare beskriver teorin att människor dras till öppna platser med möjlighet att se långt, samtidigt som vi vill ha tillgång till skydd för att kunna gömma oss.

Hur öppet eller stängt man föredrar ett landskap hänger även samman med åldern. Ju äldre man är desto öppnare vill man ha det, medan yngre människor dras till stängda landskap som känns mystiska och spännande (Johansson & Küller 2005, s. 232).

Enligt Jan Gehl (2010, s. 41) fungerar det bra att befinna sig högt upp för att se utan att bli sedd, då det inte är något besvär att titta ned, men få människor tittar upp när de går längs en gata. Gehl menar vidare att på höjder upp till 6,5 meter kan man fortfarande kommunicera med människor på marken men är svårare att upptäcka än om man befunnit sig i ögonhöjd.

Överskådligt men samtidigt komplext

Forskarparet Kaplan och Kaplan, som båda är professorer i psykologi och specialiserar sig på miljöpsykologi finns med sina teorier presenterade i Johansson och Küllers bok (2005, s. 216). Kaplan och Kaplan menar att det finns fyra olika kom-

binationer av egenskaper som en plats kan ha: *Komplexitet, sammanhållning, läsbarhet* och *mystik*. Komplexitet och sammanhållning handlar om platsens utseende medan läsbarhet och mystik handlar om vad man skulle kunna göra på platsen och hur man skulle fungera på den. Kaplan beskriver även att det visuella sinnet är en kombination av estetik och funktion. Människan bedömer utifrån dessa kriterier om en plats är tilltalande eller inte. Ett intressant landskap ska enligt Kaplan och Kaplans teorier vara överskådligt men fortfarande innehålla saker att upptäcka och ge lust att utforska mer.

Johansson & Küller (2005, s. 231) skriver att om en enhet i ett landskap ger intrycket av att vara permanent men inte passar in i omgivningen, påverkar det vår känsla av helhet på platsen mer än om det opassande elementet uppfattas som tillfälligt. Verkar det däremot vara tillfälligt påverkas snarare känslan av komplexitet än känslan av helhet (Johansson & Küller 2005, s. 231). Vidare förklarar författarna att enligt studier på holländska kulturlandskap är det upplevelsen av helhet och sammanhang som tydligast hjälper oss att värdera landskap positivt eller negativt. Efter att ha vuxit upp med att värdera miljöer utifrån samverkande delar fascinerar och berörs människan av dynamiska samspel mellan element i sin omgivning (Johansson & Küller 2005, s. 231). Dessa samspel kan till exempel ske med hjälp av konst i naturmiljö och kan sammanfattas på följande vis: *"En intressant hypotes är således att den goda landskapsarkitekturen förutsätter en god balans mellan upplevd helhet och komplexitet kombinerad med ett lockande inslag av mystik"* (Johansson & Küller 2005, s. 232). Förutom konst så är en vacker utsikt över landskapet, människor som går förbi, blommor eller vatten något som människor gärna stannar upp för (Gehl 2010, s. 140).

Gränser och skydd bakifrån

Som beskrivet vill människor gärna ha tillgång till skydd och möjlighet till utblick. En typ av plats som ofta erbjuder just detta är enligt Jan Gehl (2010, s. 75) olika sorters gränser mellan till exempel olika områden eller ytor. Han menar att en person som står på en öppen plats och väntar på någon, ofta söker sig till gränsen mot en plats, där hen kan känna sig skyddad bakifrån av till exempel en vägg eller något annat (Gehl 2010, s.75). Vidare beskriver Gehl att stadsrum utan denna typ av gränser ofta finns i trafiksituationer, och att de sällan lockar folk till att stanna upp eller utföra någon typ av aktivitet. Skillnaden när platsen bara hamnar i kontakt med endast en husfasad, blir således dramatisk, då aktiviteterna ökar signifikant (Gehl 2010, s.75). Genom att använda sig av husfasader kan man på detta sätt öka aktiviteterna i staden och få till exempel ett torg som tidigare bara korsas till att bli ett torg att uppehålla sig på (Gehl 2010 s.137). För att inte känslan av att vara skyddad från vad som händer bakom ryggen krävs egentligen ingen stor vägg. Bara med hjälp av pelare eller kolonner skapas något att luta sig mot och ge ge tryggare känsla (Gehl 2010 s.139).

Flyttbara sittplatser är ytterligare ett sätt att få folk att stanna på en plats. Med flyttbara sittplatser kan de själva välja var exakt de vill sitta, och de kan också arrangera sittplatserna efter sitt sociala sammanhang eller vilket klimat de vill sitta i (Gehl 2010 s.145).

I stadskärnornas utkanter finns ofta en större möjlighet till möten mellan människor då de utgör gränsen mellan förortsliv och innerstadsliv, vilken gör social interaktion lättare bidrar till mer social interaktivitet (Gehl 2010, s.82).

Platser i det offentliga rummet där människan vill utföra aktivitet

Jan Gehl (2010) har många teorier och åsikter om hur man skapar en livlig stad. Ett mycket viktigt moment för detta är enligt Gehl att öka städernas fotgängarvänlighet. När man går är man fri att byta från den ena aktiviteten till den andra. Från att gå till att till exempel sitta, springa, dansa, klättra eller stå (Gehl 2010 s.119). Om det ges utrymme för denna typ av aktiviteter så kommer de och liknande aktiviteter att kunna utföras kombinerat med varandra på alla möjliga sätt vilket ger en levande plats (Gehl 2010 s.118).

Vidare menar Gehl (2010, s. 6) att fler fotgängare och bättre möjlighet för dessa ska även stärka den sociala funktionen i staden och bidra till social hållbarhet och mer social aktivitet. Att gå är nämligen inte bara ett sätt att färdas på utan även en möjlig början på interaktion mellan människor (Gehl 2010 s. 120).

I sin bok skiljer Gehl på *nödvändiga* och *valbara* aktiviteter. Interaktiva gestaltungs-moment i staden kategoriseras in bland de valbara och är samtidigt *staying activities*. Gehl beskriver denna spontana typ av *staying activities* på följande vis:

”Unpredictability and unplanned, spontaneous actions are very much part of what makes moving and staying in city space such a special attraction. We are on our way, watching people and events, inspired to stop to look more closely or even to stay or join in.” (Gehl 2010 s.20)

Att det finns många människor som går och rör sig över eller förbi en plats, tyder inte nödvändigtvis på att en plats är av god kvalitet (Gehl 2013 s.134). Vidare beskriver Gehl att man skulle kunna mäta kvaliteten på en stadsmiljö genom att titta på hur många människor som uppehåller sig i den jämfört med hur många som rör sig över den. Vid valbara aktiviteter är nämligen kvaliteten på omgivningen extra viktig, annars går människor bara förbi. I Melbourne har aktiviteterna ökat dramatiskt efter att staden har gjorts mer fotgängarvänlig (Gehl 2010 s.16).

Enligt Gehl (2010, s.22) inkluderar social aktivitet all typ av kommunikation mellan människor i stadsrummet och kräver närvaro av andra människor. Gehl (2010, s. 62) fortsätter att hävda att för att social aktivitet ska ske bör det vara på en plats där mycket människor rör sig. Är det tomt och ödsligt kommer heller ingen social aktivitet att ske. Det behöver inte finnas mycket folk. Att ge besökarna känslan av att platsen är välbefolkad räcker för att öka människors aktivitet på platsen. Det uppnås med hjälp av en mindre skala som gör att platsen känns full snabbare (Gehl 2010 s.62). Människor dras till människor och dit det finns mycket folk, liksom aktivitet drar dit mer aktivitet. Något händer för att något händer för att...och så vidare (Gehl 2010 s.65).

Ljuset och färgers påverkan på lusten till aktivitet

Undersökningar har visat att man även med hjälp av färg kan man kontrollera människans lust till aktivitet. Kalla färger, som grått och blått, minskar aktiveringen och gör människan dåsig, medan starka och framför allt varma färger aktiverar hjärnan och piggar upp. Effekten blir högre om färgerna finns i ett kontrastrikt mönster. ”Tillämpat under verkliga förhållanden innebär detta att man borde kunna utnyttja färgsättning och design för att påverka aktiveringen hos personer som vistas i en viss miljö” (Johansson & Küller 2005 s.94).

1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med denna uppsats är att sammanställa och tolka teorier om interaktiva stadslandskap för ungdomar i enkla gestaltungsprinciper.

Huvudfrågeställningen i denna uppsats är: *Vad ska ett centralt stadsrum innehålla, för att ungdomar ska känna sig inbjudna till spontan aktivitet och vilja stanna upp och interagera med landskapet och varandra?*

För att besvara frågeställningen är det två olika svar som söks. Ungdomarna ska för det första vilja stanna och uppehålla sig på platsen och när de gjort det ska de även få lust att aktivt delta i platsen. Det leder till underfrågorna:

-Var vill ungdomar stanna och uppehålla sig?

-Vad får ungdomar att vilja vara aktiva?

1.3 Avgränsningar

Arbetet behandlar centrala stadsmiljöer med mycket folk i rörelse och där ungdomar spontant kan stanna till. Litteraturen har avgränsats till texter som handlar om ungdomars beteende och preferenser i stadsmiljö, men har till viss del kompletterats av litteraturen från bakgrundsdelens såsom till exempel Jan Gehl, där ungdomar har nämnts. Då utbudet på material om ämnet ungdomar är begränsat, har åldern på skrifterna avgränsats till skrifter från 1994 eller senare.

Gestaltungsprinciperna är begränsade till stadslandskapet och kan appliceras som tillägg på redan befintliga platser.

1.4 Begreppspreciseringar

Följande begrepps betydelse i just detta arbete behöver klargöras:

Ungdomar

Enligt Boverkets (2000, s.19) definition är en ungdom ungefär mellan tretton och arton år, vilket är den definition som används även i detta arbete. Arbetet handlar därmed om ungdomar som ännu inte är myndiga.

Interaktivt landskap

Interaktion betyder enligt Nationalencyklopedin ”*samverkan, samspel; process där grupper eller individer genom sitt handlande ömsesidigt påverkar varandra*”. Den engelska motsvarigheten *Interaction* betyder enligt Cambridge Dictionary ”*an occasion when two or more people or things communicate with or react to each other*”. Där framgår att interaktion även kan ske mellan människa och objekt och inte bara människa till människa. Ett interaktivt landskap är i det här fallet ett landskap där människor kan interagera med något i landskapet eller där landskapet stimulerar till interaktion mellan människor.

Aktivitet

Ordet aktivitet kan innebära flera olika sorters aktivitet. Ibland menas helt enkelt mänsklig aktivitet. Att folk rör sig över en yta eller bara vistas någonstans. När jag skriver aktivitet i denna uppsats syftar jag dock snarare på det som Jan Gehl (2010, s. 134) på engelska kallar för *staying activities*, det vill säga aktiviteter som sker på ett ställe. Det behöver inte vara fysisk aktivitet, men det är något som sker på en

begränsad plats som man har stannat upp på. Exempel på sådana aktiviteter kan vara: klättra, fotografera, hoppa, gunga, samarbeta, sitta eller flytta på något.

2. Metod

Följande två metoder användes: en litteraturstudie i två delar varav den första delen bestod av informationssökning ungdomar och deras platser och den andra delen om exempel på platser. Den andra metoden innefattade tolkning av de framtagna teorierna i skisser. Nedan beskrivs dessa metoder var för sig.

2.1 Litteraturstudie

För att hitta information om var människor och senare specifikt ungdomar gärna uppehåller sig studerade jag av böcker om miljöpsykologi och landskapsplanering, där temat berörs på olika sätt och ur olika vinklar. Böcker som använts är framför allt *Cities for people* av Jan Gehl (2010), som lästes igenom mer grundligt, men också *Svensk miljöpsykologi* (Johansson & Küller 2005 s.231) och *Public places Urban spaces*(Carmona et al 2010). Mats Liebergs artikel, *Ungdomarna, staden och det offentliga rummet*, lästes igenom och stod som grund för många av teorierna kring ungdomars miljöer.

Med hjälp av litteraturen tog jag, genom att översiktligt läsa och plocka ut viktiga delar, reda på vad som tidigare har sagts i teorin om var och när och aktiviteter och uppehåll i stadsrummet sker. Det hjälpte mig att hitta de mönster och element som finns i interaktiva landskap och ta ut nyckelord för funktioner som ungdomar uppskattar eller som bör finnas där ungdomar vistas.

2.2 Tolkning i skisser

Med hjälp av ett eller flera nyckelord tolkade jag teorin till konkreta exempel i skisser. För att det skulle bli mer överskådligt noterade jag de egenskaper och faktorer som jag kommit fram till i litteraturstudien i punktform. Utifrån punkterna på denna lista tolkades sedan resultatet i form av ett antal skisser på enkla gestaltungsprinciper över hur ett interaktivt landskap för ungdomar kan se ut. Allt skissande gjordes för hand i tusch på lösa A2-papper som sedan kunde jämföras bredvid varandra och sorteras i kategorier. Sammanlagt gjordes ca 50 skisser under läsandets och skrivandets gång. Innan arbetet färdigställdes valdes 5 av skisserna ut för att sedan renritas, färgläggas i Adobe Illustrator och vara med som slutresultat.

2.3 Studie av platsexempel

Slutligen sökte jag på internet med hjälp av sökmotorer såsom Google scholar, på SLU:s biblioteks sökmotor Primo och i litteraturen efter konkreta exempel på platser och projekt där människor och framför allt ungdomar aktivt deltar. Sökord jag använde var *ungdomar*, *offentliga rum*, *offentlig miljö*, *aktivitet* och *stad*.

3. Resultat

Nedan följer resultatet av den litteraturstudie som genomförts om ungdomars platser i staden. Sedan följer ett antal nyckelfunktioner som sammanfattar de kvalitéer som enligt litteraturstudien bör finnas på en plats för ungdomar och därefter skisser gjorda med ett eller flera nyckelord i åtanke. Sist i resultatkapitlet finns tre exempel på platser gjorda av och för ungdomar eller där ungdomar gärna vistas.

3.1 Litteraturundersökning

Olika hög användning inom gruppen ungdomar

Mats Lieberg, som har forskat om ungdomar och deras miljöer, delar in ungdomar i tre kategorier. De *kamratorienterade*, de *föreningsorienterade* och de *hemorienterade*. Han menar att det mellan dessa grupper skiljer sig i hur ungdomarna uppför sig och utnyttjar det offentliga rummet. (Lieberg 1994, s. 214) De föreningsorienterade tillbringar mycket tid med organiserad verksamhet som till exempel sport, de hemorienterade är oftast i hemmet medan de kamratorienterade spenderar mycket tid i den offentliga miljön, vilket gör dem till den flitigaste användargruppen. Det handlar således inte alltid om alla ungdomar när man pratar om de ungdomar som vistas i stadens offentliga rum (Lieberg 1994, s. 215).

Omgivningens roll för ungdomar

Boverket (2000, s. 20) förklarar i sin skrift *Unga är också medborgare*, att ungdomstiden är en period i livet då individen börjar skapa sin identitet och utvecklas och formas intensivt. För att kunna växa som person är det viktigt att möta andra människor, både jämnåriga och ur andra åldersgrupper, för att pröva sina värderingar, delta i ett sammanhang och därmed öka sitt självförtroende, sin självkänsla och sin självkänedom (Boverket 2000, s. 20). Stadens offentliga rum fungerar för ungdomarna som en slags tillflyktsort, dit de kan gå om de vill komma undan från vuxensamhället och andra ungdomars insyn och kontroll (Lieberg 1994, s. 187). Den fysiska omgivningen spelar för ungdomar, liksom för alla andra åldersgrupper en stor roll i hur vi lever, men "*När ungdomar beskriver sin verklighet talar de ofta om ödslighet, betong, stängda dörrar, ingenstans att vara och ingen som lyssnar*" (Boverket 2000, s. 111). Vidare förklarar Lieberg på följande vis hur en plats ska vara för att uppfattas som offentlig:

För att en allmän plats ska uppfattas som offentlig räcker det inte med att den *är öppen* och *tillgänglig* för alla vid alla tidpunkter och att den är *gemensam* för alla. Den måste också användas på ett sådant sätt att ingen har anledning att känna sig utestängd eller ovälkommen. Deras privata sida ska inte behöva framträda mer än de själva önskar. De ska med andra ord kunna vara anonyma. (Lieberg 1994 s.198)

Ungdomars syn på den offentliga miljön

De miljöer som vuxna har planerat och tycker fungerar bra är enligt Boverket (2000, s. 112) ofta för innehållslösa och styrda för att tilltala ungdomar. Vidare skriver Boverket att platserna är avsedda för en viss funktion och torg, som har stor potential att fungera som mötesplatser, har ofta ett torftigt innehåll och upplevs sällan som tilltalande för ungdomarna.

Boverket (2000, s. 113) hävdar att ungdomar har lätt för att se nya möjligheter i oprogrammerade miljöer, där vuxna sällan vistas. Det kan vara till exempel bortglömda platser i anslutning till en gatukorsning eller ett grönområde eller gränzoner mellan olika ytor och funktioner. Det är ofta på dessa funktionslösa ytor som de finner utrymme för sin fantasi och kan skapa egna platser samt utveckla ett oberoende av vuxna (Boverket 2000, s. 113). Till exempel är ungdomar, till skillnad från äldre, inte beroende av anlagda sittplatser utan använder sig av vad som helst för att sitta på (Gehl 2010 s.143). Dessa så kallade sekundära sittplatser känns mer informella och bjuder in till att spontant sätta sig. Exempel på sekundära sittplatser är fontänkanter, stenar, trappor, pelare eller marken (Gehl 2010 s.142).

Även Lieberg (1994, s. 195) talar om att ungdomar använder sin omgivning för att själva skapa mening med den. Detta görs utifrån teman som frihet, ansvar, självständighet och kontroll över den egna situationen och de hjälper ungdomar att utvecklas till självständiga, vuxna individer. Lieberg (1994, s.205) påpekar vidare att dagens planering ofta talar om för brukaren vad som ska göras på platsen. Varje plats har sitt syfte. Vidare menar han att detta inte påverkar ungdomar då de i högre grad är hänvisade till offentliga platser och måste vistas i offentligheten om de vill komma undan vuxenvärldens insyn. Detta gör således att ungdomarna använder fantasin och gör annat på platserna än vad som är tänkt, vilket i sin tur leder till att det ofta blir konflikter mellan ungdomar och andra grupper i omgivningen (Lieberg 1994, s. 205). Boverket (2000 s.113) konstaterar att stadsmiljön behöver fler platser som inte är detaljplanerade, utan där det går att själv påverka. Utmaningen för en planerare är att ha mod att lämna platser orörda eller oprogrammerade.

Ungdomars sätt att använda den offentliga miljön

Trots att den offentliga miljön oftast är gestaltad för vuxna så är ungdomar enligt Boverket (2000, s. 112) en av de största användargrupperna för dessa platser i staden. Boverket förklarar vidare att för ungdomar i tonåren, som håller på att lära känna sig själva, och utvidga sitt revir är miljöer som gator, torg och parker och andra platser där det händer något och människor ur olika åldersgrupper vistas extra viktiga eftersom att de därifrån kan "vara med i svängen". Här kan de socialisera sig utan att känna förpliktelser gentemot varandra. Man kan ta kontakt, men också dra sig ur om man vill. De kan vara sociala utan att känna sig kontrollerade av vuxna (Boverket 2000, s. 112).

Enligt Lieberg (1994, s. 207) utnyttjar de flesta ungdomar de offentliga miljöerna främst för att träffa jämnåriga kamrater. Umgänget är det viktigaste men de offentliga miljöerna används även för att studera människor, promenera, handla och titta i skyltfönster (Lieberg 1994, s. 209).

Boverket (2000, s. 72) nämner att ytterligare en faktor som är viktig för att ungdomar ska kunna vistas på en plats är tillgången till kollektivtrafik. En plats som ligger för långt ifrån eller utanför kollektivtrafiken är svår för ungdomar att nå och kan dessutom upplevas som otrygg. Även upplysta cykel-och gångvägar är viktigt (Boverket 2000, s. 72)

Exempel på platser de unga dras till är varuhus, köpcentra och stationshus, där de kan vistas utan att det kostar pengar då ekonomin ofta är begränsad (Lieberg 1994, s. 207).

Exkluderande av ungdomar

Jan Gehl (2010, s. 81) påpekar att det inte bara är ungdomar som ägnar sig åt aktiviteter såsom att promenera, titta i skyltfönster och studera människor och menar att de flesta människor dras till platser med mycket folk. Han menar vidare att där många människor rör sig och det finns mycket att se ökar alla typer av aktiviteter. Folk konverserar mer, stannar oftare för att titta på något eller bara knyta skorna där det är mycket rörelse (Gehl 2010, s. 81). Att ungdomarna umgås i staden utan att ta del av den kommersiella aktivitet som ofta pågår runt omkring dem är alltså inga problem under tiden butiker och verksamheter håller öppet och det finns mycket rörelse även utan ungdomarna, skriver Lieberg (1994, s. 210). Han fortsätter att hävda att ungdomarna smälter in i mängden under dagtid och att de är en del av stadens aktivitet. När stadens kommersiella aktiviteter sedan stänger och endast ungdomarna blir kvar framhävs de dock på ett helt annat sett och de kan upplevas som hotfulla av andra människor, vilket ofta blir en orsak till konflikter mellan ungdomar och vuxna. För att kontrollera var ungdomarna kan befinna sig, istället för att de ska vara på gatorna, menar Lieberg att många kommuner har ungdomsgårdar med aktiviteter för tonåringar. Trots det upplever ungdomarna att de inte har någonstans att vara (Lieberg 1994, s. 210).

De tidigare nämnda konflikterna mellan ungdomar och vuxna leder till viss del även till att ungdomarna exkluderas, skriver Carmona et. al. (2010, s. 161). Vidare menar de att ungdomar, tillsammans med fattiga och hemlösa, är de flitigaste användarna av den offentliga miljön, och att ungdomar blir ofta bortkörda från köpcentrums entréer, fotograferade och dokumenterade, dömda efter sitt utseende och tvingade att dela upp sig i mindre grupper. Aktiviteter som skapar konflikter om ytor, såsom skateboardåkning, ses som antisociala och förbjuds inte sällan på offentliga platser. Detta istället för att uppmuntra och flytta aktiviteterna till en annan plats (Carmona et. al. 2010, s.161).

På grund av ålder och ekonomi är ungdomarna även utestängda från en stor del stadens uteliv och nöjen i form av nattklubbar och barer (Lieberg 1994, s. 207).

Hot mot de offentliga miljöerna från den digitala världen?

Jan Gehl (2010, s. 27) menar att den digitala världen och sociala medier blir allt större och viktigare, inte minst bland ungdomar. Det är möjligt att ha kontakt med folk över hela världen och man kan fundera på om detta kan ses som ett hot mot städernas funktion som mötesplats. Enligt Jan Gehl (2010, s.27) behövs dock både de digitala och de fysiska mötesplatserna, inte minst då hushållen blir allt mindre och behovet av att komma ut blir större.

3.2 Sammanställning av platsegenskaper (nyckelord)

De platser där ungdomar generellt vill uppehålla sig och/eller utföra någon typ av aktivitet ska enligt det material som använts under litteraturstudien innehålla så många av följande egenskaper som möjligt:

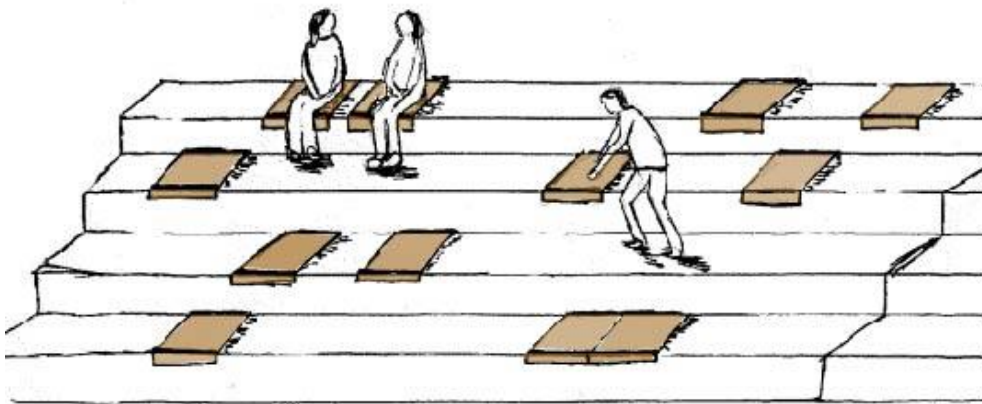
Egenskaper för platser som speciellt uppskattas av ungdomar är:

- » Utrymme för umgänge
- » Sekundära sittplatser
- » Plats för fantasi och skapande
- » Att platsen ligger ”Mitt i smeten”- nära till människor

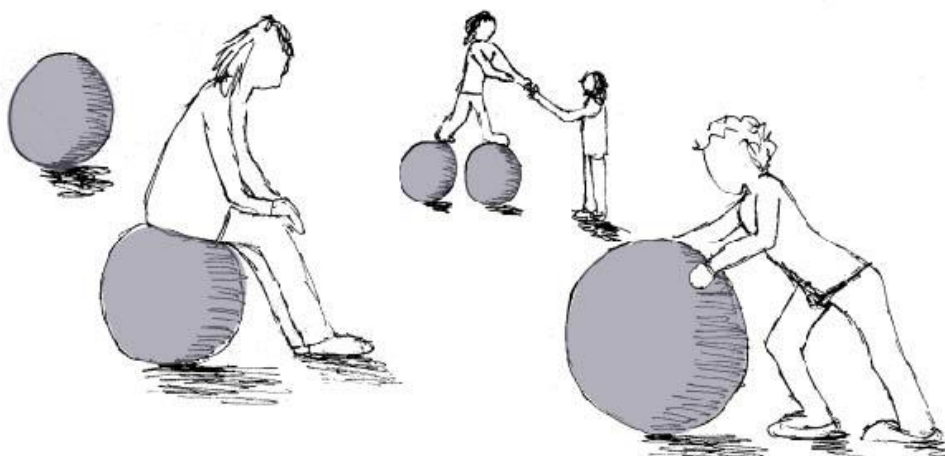
- » Sportaktiviteter som klättring bollsport eller vattenlek
- » Konfliktfritt, ingen krock med andras aktiviteter
- » Oprogrammerat
- » Gratis
- » Stängt (ej för öppet med vida vyer)
- » Nära till hållplats för lokaltrafik

3.3 Skisser

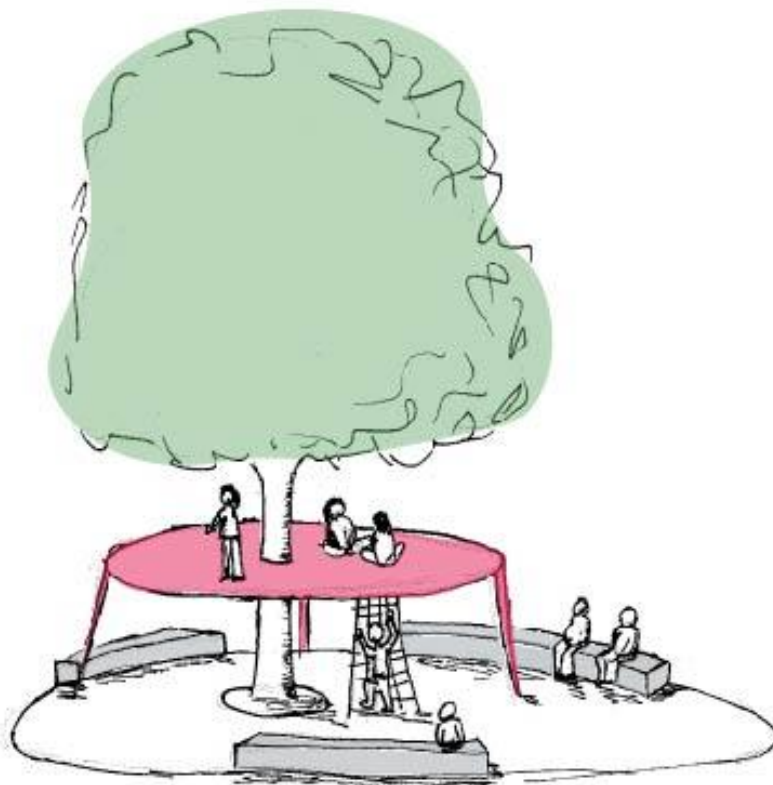
Med hjälp av principskisser har jag i följande stycke tolkat de ovanstående egenskaperna till principlösningar över hur man på olika sätt kan gestalta interaktiva tillägg för ungdomar i stadsmiljöer.



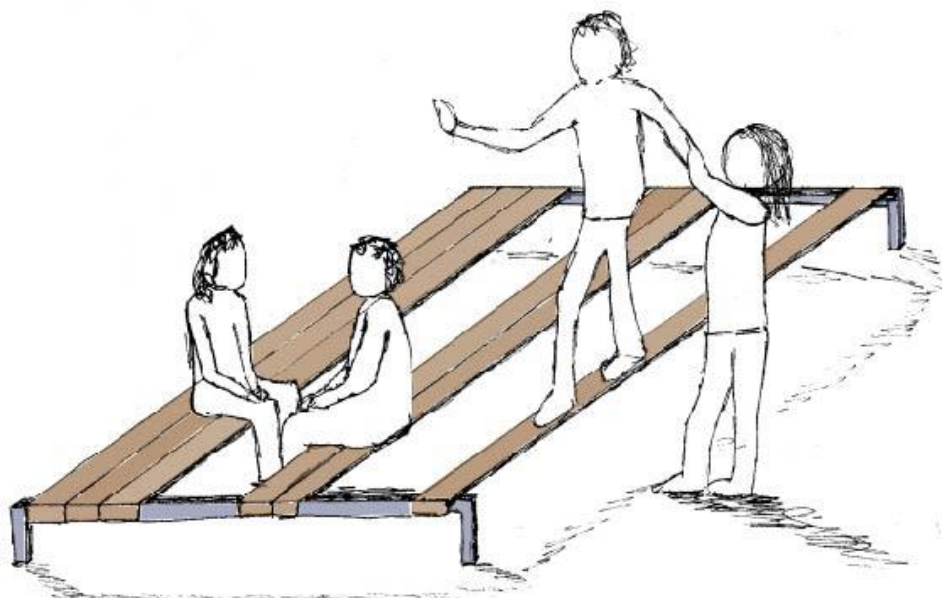
Figur 2. Läktare med förskjutningsbara sittmoduler i trä ger användarna chansen att arrangera sittplatserna själva, en möjlighet att blicka ut över det som händer framför läktaren och att umgås på platsen. Denna princip kan även användas för att ge en trappa en dubbel funktion. Illustration: Jenny Zackrisson



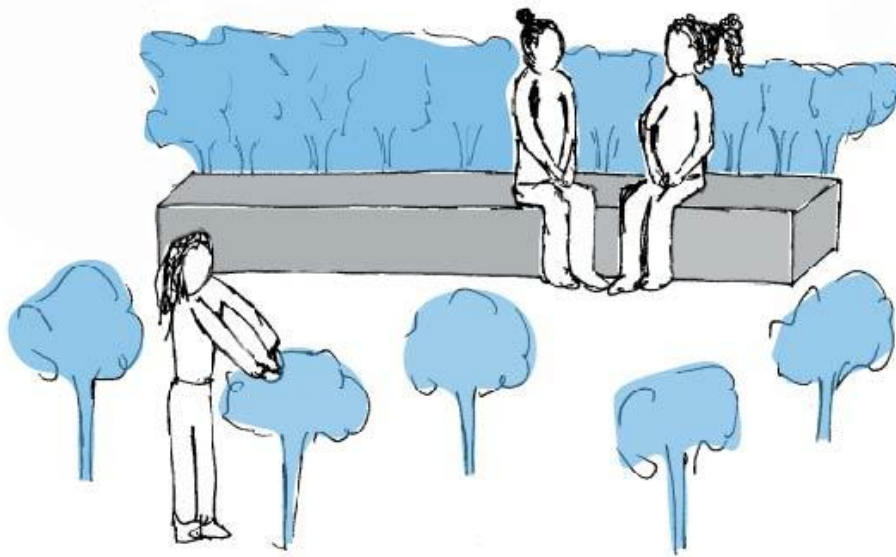
Figur 3. Stora kulor av ett tungt material kan utan aktiva användare uppfattas som konst men fungerar även som arrangerbar sittplats eller interaktivt moment att umgås kring på olika vis. Kulorna kan klättras eller sittas på men även möbleras runt inom ett visst område. Illustration: Jenny Zackrisson



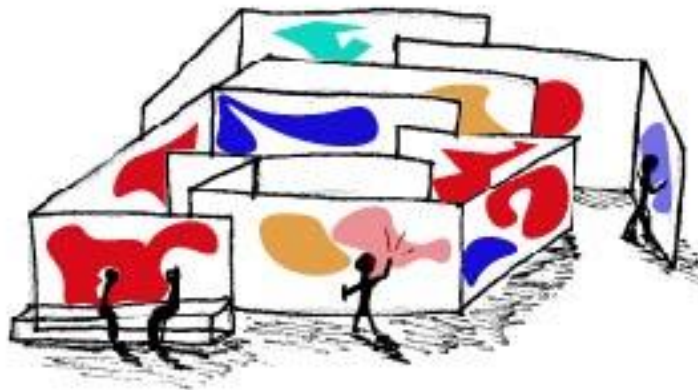
Figur 4. Sittplatser högt uppe ger möjlighet att se men inte synas på samma sätt som i ögonhöjd med övriga människor. Uppe på sittplatserna är användaren i fred och hamnar inte i konflikt med människorna nedanför, samtidigt som de är "mitt i smeten". Att klättra upp utgör ett spännande moment och plattformen kan utnyttjas på valfritt sätt. Illustration: Jenny Zackrisson



Figur 5. Bänk med horisontalt flyttbara stänger gör att bänken kan variera från bänk med en enda stor sittyta till två eller flera smala bänkar, men samtidigt även användas för balansgång och lek. Illustration: Jenny Zackrisson



Figur 6. Fontäner kan fylla funktionen som lekfullt moment att umgås kring men även som ett slags från vad som händer bakifrån. Att sitta bakom fontänerna gör att man ser vad som händer på andra sidan och runt ikring en men inger ändå känslan av att se utan att synas. Illustration: Jenny Zackrisson



Figur 7. En labyrinth med integrerade sittplatser och tillåtelse att klottra på utgör en fristad där ungdomar kan utöva sin kreativitet men även bara umgås eller titta på när andra ungdomar målar. Ungdomarna får chansen att ge platsen en egen identitet. Illustration: Jenny Zackrisson

3.4 Platsexempel

För att ge konkreta exempel på platser med interaktiv landskapsarkitektur för ungdomar har jag tagit fram några exempel på två projekt gjorda för ungdomar där ungdomar medverkat i gestaltningsprocessen och en plats som är tänkt för stadens

alla invånare men som utnyttjas av ungdomar och väl passar in i vad uppsatsen handlar om.

Rosens röda matta i Malmö

Moa Björnson (2013), som 2013 jobbade med stadsutveckling för Malmö stad, skriver i sin artikel för arkitekttidningen *PLAN*, att man i Rosengård, Malmö, ville skapa en aktivitetsyta för ungdomar. Inte nog med att det, som tidigare nämnts, fattas platser för unga människor i städerna, menar Björnson att skillnaden mellan killar och tjejers platser i städerna enorm och att de offentliga platserna domineras av killar. Vidare skriver hon att enligt en undersökning som gjordes inför projektet var killarnas favoritplatser i stor utsträckning utanför hemmet på diverse offentliga platser, medan tjejernas favoritplatser till störst del låg i hemmet eller i kompisars hem. Istället för att bygga en bollplan eller skatepark, som ju oftast är killdominerade platser, tog man därför hjälp av unga tjejer för att gestalta en plats för just unga tjejer (Björnson 2013). Malmö stad (u.å. a) beskriver på sin hemsida att tanken är att platsen ska erbjuda något att göra under dygnets alla timmar, att det ska vara enkelt att göra aktiviteter på platsen och att det finns gott om plats för "häng". Detta i form av en sittrappa och ett flertal ljussatta sittplatser.

Björnson fortsätter med att berätta att när tjejerna tillfrågades om vad de ville ha på platsen kom det många idéer om aktivitet av kulturell karaktär snarare än idrottslig. De ville ha möjlighet till dans och en scen och det var även det som fick prägla "Rosens röda matta". På platsen finns därför idag dansgolv, generösa sittplatser, en stor scen för uppträdanden och inbyggd bluetoothstyrd musikutrustning (Björnson 2013).



Figur 8. "Rosens röda matta", Malmö. Ljussatta sittplatser och aktivitetsyta. I bakgrunden röd äventyrscykelväg. Foto: Med vänligt tillstånd av Moa Björnson

Stapelbäddsparken i Malmö

Göransson, Lieberg, Olsson-Lieberg (2006, s.12) beskriver att när stapelbäddsparken i Malmö skulle anläggas fanns det redan från början tankar på att bygga en skatepark. Utöver en skatepark ville man att det skulle bli en aktivitetspark för ungdomar och man gjorde därför en undersökning med enkäter och intervjuer bland ungdomar i Malmö, för att ta reda på vad parken behövde kompletteras med. I svaren från enkätundersökningen (Göransson, Lieberg, Olsson Lieberg 2006, s.12) framkommer att det som de flesta av ungdomarna (88%) är mycket eller ganska intresserade av göra i parken är att umgås med vänner. Andra aktiviteter som över

50% av ungdomarna angett att de var mycket eller ganska intresserade av var vattenlek/bad, grilla, utomhusbio, skridskoåkning, sola, åka rullskridskor och fika. Bollsporter fanns också med i undersökningen och önskades av nästan hälften av ungdomarna. Längst ned på listan hamnade att åka skateboard, där 20% av ungdomarna var ganska eller mycket intresserade och 52% angav att de inte var intresserade alls.

På Malmö Stads (u.å. b) hemsida beskrivs slutresultatet av parken som en kreativ mötesplats för unga människors visioner. Vidare berättas att den färdiga parken är en aktivitetsplats med utrymme för aktiviteter som skate, klättring på boulderväggar och rollerderby men även konserter, utomhusbio och festivaler.



Figur 9. Klätteraktivitet i stapelbäddsparken, Malmö. I bakgrunden yta för skateboardåkning. Foto: Med vänligt tillstånd av Lena Ransmark

Klostergatan i Växjö



Figur 10. Lekskulptur och böljande träbänk på Klostergatan i Växjö. Foto: Med vänligt tillstånd av 02LANDSKAP

I Växjö ville kommunen erbjuda sina invånare något utöver det vanliga, skriver Drougge, Kling och Westmark (2016). Det skulle vara en plats där folk i alla åldrar kunde stanna upp och skulle innebära ett lekfullt moment samt mötesplats för människorna i staden. Resultatet blev en åttio meter lång lekskulptur (Drougge, Kling

& Westmark 2016). Utformningen ser ut som en lång träbänk med böljande former som ibland blir så hög att man måste klättra för att ta sig upp. I anslutning till bänken finns studs mattor, ett torn, en rutschkana och runda trähjul. Bänken används dock inte bara av lekfulla barn. Det finns fortfarande plats att sitta och i boken Landskap NU! Citerar författarna (Drougge, Kling & Westmark 2016) en växjöbo: *"När jag gick förbi igår kväll satt det några tonåringar i de stora trähjulen. Bänken används av många, under hela dygnet."*

4. Diskussion

Syftet med den här uppsatsen var att sammanställa och tolka olika teorier kring hur en plats ska se ut för att människor, speciellt ungdomar, ska känna sig inbjudna att vistas på denna och interagera med platsen och andra människor som befinner sig på den. Detta för att genom principskisser ge förslag på hur man skulle kunna gestalta dessa platser. Nedan följer en diskussion om resultat och metod.

4.1 Resultatdiskussion

Att jag valde att koncentrera mig på ungdomar berodde på att dessa ofta glöms bort vid gestaltning av offentliga miljöer. Det byggs lekplatser för små barn och sittplatser för vuxna men allt för sällan lekfulla element för de som vuxit ur lekplatserna men inte bara vill sitta stilla, promenera eller shoppa. Dessutom har det under arbetets gång blivit tydligt att de unga känner sig exkluderade och är i stort behov av platser som de kan känna är till för att de ska vistas där. Att ungdomar känner att de inte har någonstans att ta vägen, är ett tydligt tecken på att det finns brister i den offentliga miljön. Då de i hemmet, skolan och på fritidsgårdar alltid är övervakade och kontrollerade av vuxna blir den offentliga miljön som en slags fristad. Många unga vistas redan i den offentliga miljön för att komma bort från vuxenvärlden, men stöter som det ser ut idag ändå ofta på konflikter med vuxna som vistas på samma platser.

Då detta handlar om att platsen egentligen är programmerad för något annat än vad ungdomarna använder den till anser de vuxna, som använder platsen för sitt egentliga ändamål, att de har rätt att jaga bort ungdomar, som hittar på en egen mening med platsen. Detta skulle kunna ha ett samband med det Lieberg säger. Han menar att ungdomar ofta uppskattar oprogrammerade ytor där det inte finns något planerat. Kanske är det helt enkelt så att de på dessa platser inte stöter på några konflikter, och att ungdomarna inte hittar någon plats som är tänkt för dem och därför gör oanvända platser till sina egna.

När jag läser Liebergs artikel låter det ibland som att unga är brottslingar som bör spärras in och att de måste vara i ungdomsgårdar för att de inte ska hitta på dumheter. Att de inte bör vara i staden för att de kan få tag i droger och bli kriminella och bör hållas i förorterna. Stundvis under arbetets gång ifrågasatte jag min idé om att ge mer plats åt ungdomar i centrum. De kanske inte klarar av att vara utan vuxnas uppsyn? Å andra sidan argumenterar Lieberg för att ungdomarna är i

en tid i livet där de bygger upp sin vuxna personlighet och behöver därmed tid med jämnåriga och tid för att hitta sig själva utan för många vuxna som säger vad som är rätt och fel. Lieberg ger i sina texter en vi- och dem känsla när han talar om vuxna och ungdomar medan jag har sett skillnaden mellan unga och vuxna som ganska flytande.

Något som har blivit tydligt under litteraturstudien och framför allt när jag läste om platserna var att det viktigaste för ungdomarna är att kunna umgås och bara vara på en plats. De bryr sig inte så mycket om hur en plats är gestaltad, bara de kan träffa sina vänner på platsen. Med denna insikt blev möjlighet till att umgås en essentiell del i alla gestaltungsprinciper, vilket ledde till att många av skisserna handlade om kreativa och förändelsebara sittplatser som kan ändras av användaren. Då det handlar om offentliga miljöer kan detta på grund av stöldrisk bli en utmaning då lösa delar tenderar att kunna försvinna. De skisser som valdes ut i slutet blev därmed sådana som inte skulle gå att ta med delar av bort från platsen. Undantag från detta är figur 3, där kulorna kan rullas iväg. Detta kan lösas med en avgränsning i form av en hög kant runt området med kulorna. Skisserna är inte gjorda för att vara färdiga gestaltningar utan är endast idéskisser som behöver bearbetas individuellt beroende på plats och projekt.

De projekt som kom upp i resultatet visade sig till viss del vara projekt där ungdomar själva hade medverkat i gestaltungsprocessen vilket var en oväntad men intressant detalj. Det gav av denna anledning en större insikt i vad ungdomarna faktiskt själva tyckte, och som återigen bekräftade att de framför allt vill ha platser att umgås på.

Att uppehålla sig på en plats där man känner sig uttittad är något som undviks av människan i allmänhet och man bör kanske inte låta en plats för aktivitet eller vistelse vara mitt i något annat eller där allt för mycket folk går förbi och kan titta, utan låta den ligga där man kan se utan att synas. Detta faktum verkar gälla både för ungdomar och vuxna. Men när det kommer till om känslan ska vara öppen eller stängd så skiljer det sig på det viset att ungdomar föredrar stängda miljöer medan äldre människor hellre vill kunna se långt. Kanske är detta för att tonåringarna vill komma bort från de vuxna och hitta egna vrår och ännu inte har utvecklat instinkten att behöva kunna se långt för att känna sig trygg, såsom många vuxna har.

I följande lista redovisas de nyckelord som kunde tas ut ur bakgrundsdelens om vad människor generellt säker på en plats de kan tänkas uppehålla sig på:

- » Att kunna se utan att bli eller känna sig sedd/uttittad
- » Att kunna se långt
- » Skydd bakifrån
- » Mycket aktivitet runt ikring
- » Plats att gå stå titta lyssna prata och sitta
- » Flyttbara element/sittplatser
- » Bra ljus
- » Ligga i ett fotgängarvänligt område
- » Ha en varm färgsättning för uppmuntran till aktivitet

Dessa kriterier stämmer till stor del överens med de som handlar om endast ungdomar, och då dessutom ungdomar också är människor så har många av dessa punkter också hafts i åtanke vid skissandet.

En fundering som kom upp när jag läste om Stapelbäddsparken var varför de gjorde en skatepark i stapelbäddsparken när det var det ungdomar var minst intresserade av enligt enkäten? Att skatea är en aktivitet som inte alla kan och vill hålla

på med vilket gör att platsen kan exkludera många av ungdomarna. Dock kan det vara så att både ungdomar och de som designar för dem har en bild att de vill titta på när andra gör saker. Skateparken kan även locka de som bara vill titta på. Men vad händer om det inte kommer någon att titta på? Samma sak kan man fråga sig när man tittar på Rosens röda matta. Många tittar nog gärna på när andra dansar medan det kanske inte är lika många som har modet att dansa själva.

4.2 Metoddiskussion

Att göra en litteraturstudie var nödvändigt för att få den bakgrundsfakta för att kunna skissa på interaktiva landskap för ungdomar. Temat interaktiva landskap var något det inte fanns skrivet mycket om utan undersökningen blev snarare inriktad på ungdomar. Utifrån de kriterier som togs fram under studien kunde dock skisser på interaktiva moment göras, vilket gjorde undersökningen genomförbar. Att skissa under läsandets gång gjorde att tankar och idéer kring läsningen hela tiden bearbetades, vilket ledde till skisser och idéer som inspirerats av litteraturstudien. I plats-exemplen bekräftades mycket av det som jag själv kommit fram till i litteraturundersökningen, i och med att platserna innebar utrymme för att umgås men med någon typ av interaktivt moment.

4.3 Felkällor

Liebergs texter om ungdomar, som har varit den huvudsakliga litteraturen är skriven år 1994. Mycket av det som skrivs är fortfarande aktuellt men tiderna har förändrats, och ungdomarna med den, vilket kan göra att vissa resonemang har blivit omoderna. Bland annat så har tekniken gjort stora framsteg sedan denna tid och många ungdomar äger idag en telefon och kan kommunicera med varandra på ett annat sätt än då Lieberg skrev sina texter.

Boken *Svensk miljöpsykologi* är en antologi, vilket gör att många författare och källor finns med och gör att det i uppsatsen finns andrahandskällor. Dessa kan ha tolkats olika av olika läsare och författare vilket gör källan osäkrare. *Kaplan och Kaplan*, som det hänvisas till, vilkas skrifter inte har funnits tillgängliga under skrivandet av denna uppsats är ett exempel på en andrahandskälla.

5. Referenser

- Björnson, Moa. (2013). Rosens röda matta - Stadsplanering på tjejejs villkor. Tidsskriften Plan nr 5–6 Tema: Barn och Unga s. 10-15.
- Boverket. (2000). *Unga är också medborgare – om barns och ungdomars inflytande i planeringen* Malmö: Daleke Grafiska AB
- Cambridge Dictionary. (2017). Interaction. <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/interaction> [2017-04-24]
- Carmona, Matthew, Tiesdell, Steve, Heath, Tim och Oc, Taner. (2010). *Public places urban spaces*, 2a uppl. Padstow, Cornwall: TJ International Ltd
- Drougge, Åsa, Kling, Anders, Westmark, Karin. (2016). *Landskap NU!* Stockholm: Sveriges arkitekter
- Gehl, Jan. (2010). *Cities for people*, Washington DC: Island press
- Johansson, Maria och Küller, Marianne. (2005). *Svensk miljöpsykologi*, upplaga 1:2. Polen: Pozkal
- Göransson, Sten, Lieberg, Mats, Olsson Lieberg, Titti. (2006). *Ungdomar utvecklar det offentliga rummet* Alnarp: Movium. http://www.movium.slu.se/system/files/news/8363/files/movium_rapport_1-2006_orig.pdf
- Lieberg, Mats. (1994). *Ungdomarna, staden och det offentliga rummet* <http://su.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A201205&dsid=2534>
- Malmö Stad a. *Rosens röda matta*. <http://malmo.se/rosensrodamatta> [2017-05-11]
- Malmö Stad b. *Stapelbäddsparken*. <http://malmo.se/Stadsplanering--trafik/Stadsplanering--visioner/Utbbyggnadsomraden/Vastra-Hamnen-/Utemiljoer--parker/Parker-i-Vastra-Hamnen/Stapelbaddsparken.html> [2017-05-16]
- Nationalencyklopedin. Interaktion. <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lang/interaktion> [2017-04-24]